

Édition - 1990 | Numéro 3

SIMON'S QUEST
La vengeance de Dracula!

Coup d'oeil furtif
Cinq nouveaux jeux étonnants en avant-première!

Trucs & Astuces
La réponse à vos questions.

Tetris & Solomon's Key
Deux grands nouveaux jeux d'énigme!

1





- comment aborder les palais dans Zelda II.

Faites Votre Sélection!

***Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le* SYSTEME NINTENDO.**

SERIES AVENTURES

- Goonies II™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metal Gear™
- Metroid™
- Robo Warrior™
- Simon's Quest
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Zelda II - Adventure of Link

SERIES PROGRAMMABLES

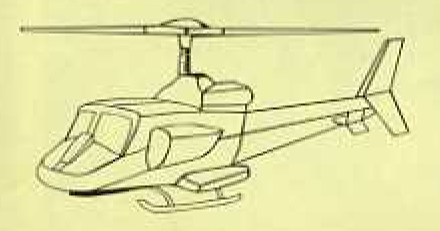
- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIES SPORT

- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Golf
- Ice Hockey™
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom®
- Soccer
- Tennis
- Track & Field II™
- Volleyball
- Wrestlemania™

SERIES D'ACTION

- Airwolf
- Balloon Fight™
- Clu Clu Land™
- Cobra Triangle™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Tiger Heli™
- Wizards & Warriors™



SERIES CLASSIQUES ARCADE

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong 3™
- Donkey Kong Classics
- Galaga™
- Gradius™
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Life Force™
- Popeye™
- Rygar
- Rush 'N Attack™
- Section Z™
- Solomon's Key
- Top Gun™
- Trojan™
- Xevious™

A VENIR

Batman	Été
Fester's Quest	Été
Skate or Die	Été
Teenage Mutant Hero Turtles	Été
Tetris	Été
Bionic Commando	Automne
Blades of Steel	Automne
Bubble Bobble	Automne
Double Dragon II	Automne
Paperboy	Automne
Silent Service	Automne
Spy vs Spy	Automne

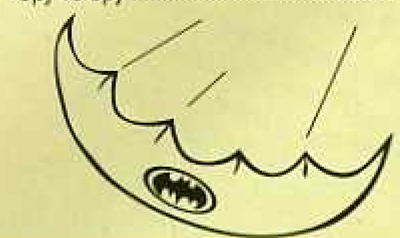


SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

SERIES ROBOT

- Gyromite™
- Stack-up™



Club Nintendo®
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

Sommaire

Salut! J'espère que vous vous régalez à découvrir les nouveaux jeux sur votre console Nintendo; ils sont vraiment géants ! Ce numéro vous présente les dernières nouveautés sorties chez Nintendo et pour vous mettre en appétit vous trouverez dans la rubrique Coup d'Oeil Furtif des informations sur cinq titres qui paraîtront prochainement.

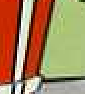
Pour permettre au *Club Nintendo* de continuer à vous offrir le service le plus efficace et le plus agréable possible, nous avons décidé d'étoffer notre magazine. Ce qui nous permettra d'aborder un plus grand nombre de jeux, de consacrer plus d'espace à notre rubrique Trucs & Astuces, et d'une manière générale d'améliorer la qualité globale de la revue. Nous pouvons désormais intégrer une rubrique spéciale qui dans ce numéro portera sur **"Tetris"** et **"Link"** et une rubrique sur le Top des cinq meilleurs jeux (à condition que Luigi veuille bien s'arrêter de jouer à "Tetris" et se mette à compter vos bulletins de vote!).

Autre intérêt: nous allons pouvoir vous donner plus d'informations sur les titres qui s'annoncent. Le Coup d'Oeil Furtif est certainement l'une des rubriques les plus appréciées du *Club Nintendo* et, *avec le nombre incroyable de super jeux annoncés cette année*, nous allons avoir besoin d'espace pour les présenter tous!

Les lettres que vous nous envoyées prouvent clairement que le *Club Nintendo* vous plaît. Maintenant qu'il s'agrandit, nous espérons bien qu'il va vous plaire encore plus!

Amusez-vous bien...

Président	Super Mario
Editeur	Mark Smith
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition	Club Nintendo B. P. 14 95311 Cergy-Pontoise Cedex France
Imprimerie	Catalyst Publishing Angleterre
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55



ZELDA II

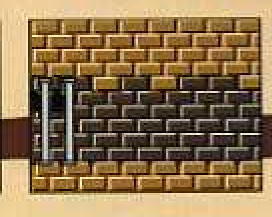
The Adventure of

LINK

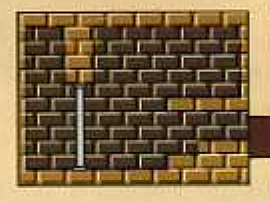
Vous avez un problème avec les palais de "Zelda II"? Vous trouvez les chevaliers rouges et les coulées de lave trop difficiles à surmonter ? Eh bien, comme d'habitude, vous pouvez vous fier à nous pour vous prêter main forte. A commencer par ce numéro où l'on vous donne des indications sur les deux premiers palais...



LE PALAIS PARAPA











Avant de vous rendre au premier palais, apprenez par coeur la formule magique Shield du vieil homme de Raura. Vous pourrez ainsi réussir la première épreuve, m ê m eavec un niveau d'énergie peu élevé.

L'objet qui se trouve dans le palais Parapa est la bougie. Elle vous permettra de voir les ennemis dans les cavernes, et augmentera ainsi vos chances de les vaincre.

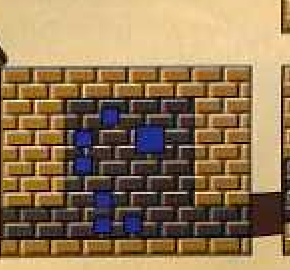




Au moment où vous parvenez au Palais Swamp, toutes vos capacités doivent au moins atteindre le niveau quatre. Ne vous aventurez pas plus loin si vous n'avez pas ce niveau : vous risqueriez de passer un sale quart d'heure!

Dans ce palais, cherchez le gant magique car il vous permettra de fracasser des blocs, et il est indispensable si vous voulez venir à bout de ce palais tout comme des autres palais.

Avant de pouvoir trouver le gant, vous allez affronter une avalanche de blocs.





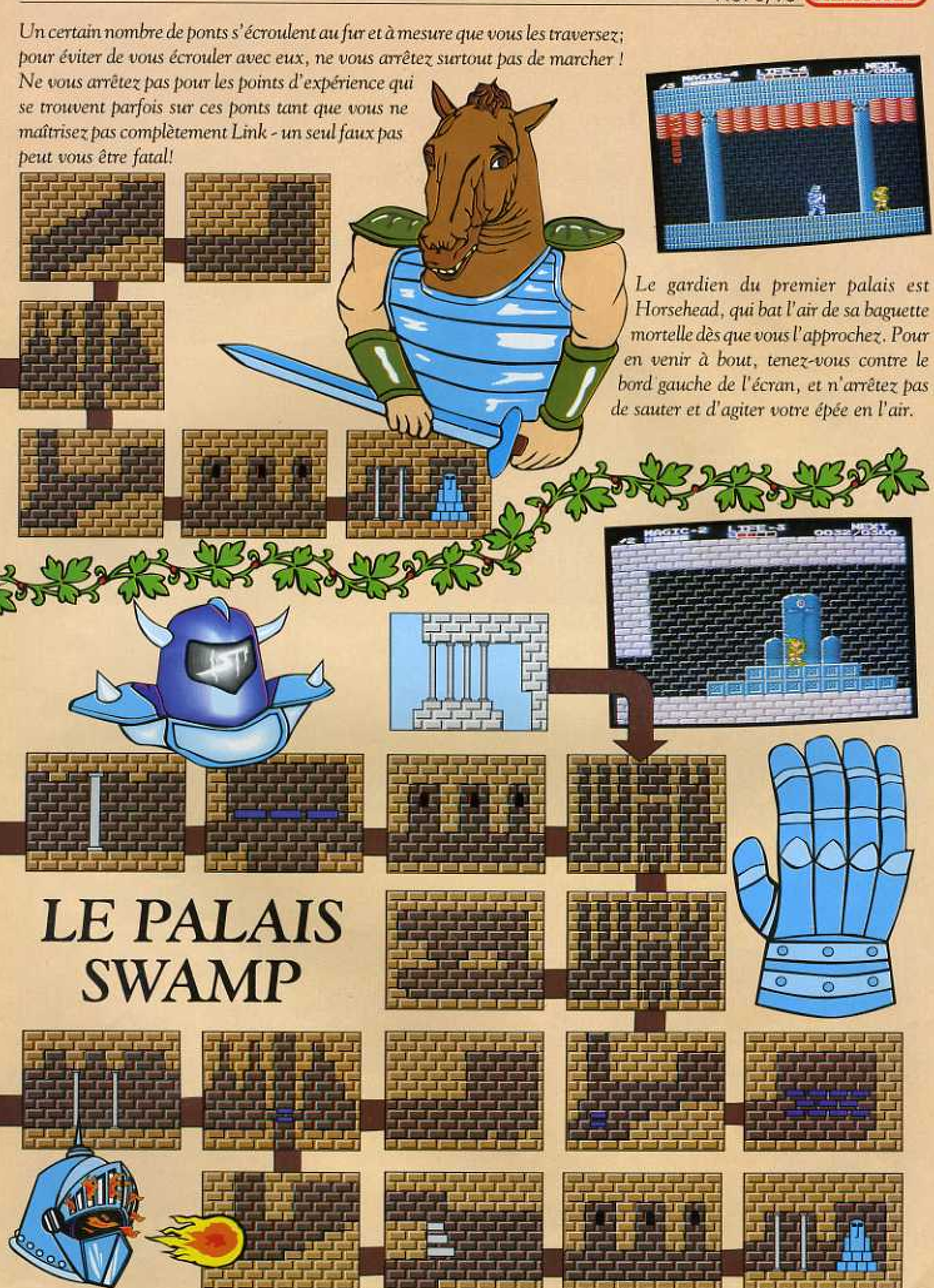


Pour les éviter, sautez loin au-dessus d'eux au bon moment. Faîtes bien attention, cela vous coûtera cher s'ils vous touchent !

A la fin du palais Swamp, vous allez rencontrer Helmethead. Vous pouvez l'attaquer de la même façon que Horsehead, mais il vous faudra quelques efforts de plus pour l'anéantir. Et vous devrez également vous méfier de ses casques qui semblent bien vivants...!

Un certain nombre de ponts s'écroulent au fur et à mesure que vous les traversez; pour éviter de vous écrouler avec eux, ne vous arrêtez surtout pas de marcher ! Ne vous arrêtez pas pour les points d'expérience qui se trouvent parfois sur ces ponts tant que vous ne maîtrisez pas complètement Link - un seul faux pas peut vous être fatal!

Le gardien du premier palais est Horsehead, qui bat l'air de sa baguette mortelle dès que vous l'approchez. Pour en venir à bout, tenez-vous contre le bord gauche de l'écran, et n'arrêtez pas de sauter et d'agiter votre épée en l'air.



LE PALAIS SWAMP



SOLOMON'S KEY

A Deux Doigts de la Catastrophe..

Il y a bien longtemps de cela, le puissant magicien Solomon bannissait tous les démons du royaume des fées et les enfermait dans un livre magique intitulé "Solomon's Key". Malheureusement, les démons sont parvenus à s'enfuir et c'est à vous, loyal serviteur du Roi, de vous rendre sur le signe de la constellation, terre de prédilection des démons, afin de les enfermer à nouveau dans le livre magique...

POUR REUSSIR CHAQUE NIVEAU

Le signe de la constellation est composé de cinquante pièces différentes, chacune d'elles correspondant à une partie essentielle du jeu. A chaque niveau, Dana (vous-même) doit obtenir la clef et se frayer un chemin jusqu'à la porte. Cela vous semble simple? Ne vous y fiez pas.

Certaines pièces sont incroyablement faciles à franchir, et cependant elles vous coûtent de nombreuses vies avant de trouver le bon chemin. Les itinéraires les plus simples sont parfois les meilleurs. Mais ce n'est pas toujours le cas : d'autres pièces sont vraiment difficiles et exigent de vous des réactions très vives et une grande rapidité de réflexion pour échapper à l'ennemi et vous emparer de la clef!

La possibilité de construire des blocs est un atout essentiel. En effet, certaines pièces sont littéralement recouvertes de ces blocs. Vous devez créer des plates-formes qui mènent aux objets importants, détruire les blocs qui vous empêchent d'arriver à destination, et ériger une sorte d'escalier pour pouvoir gagner de la hauteur. Ce pouvoir magique a une autre utilité, expliquée dans les paragraphes "Méthodes d'attaque".

POUVOIRS

En plus de la possibilité de construire des blocs, un grand nombre d'autres objets aident Dana tout au long de sa quête: des potions explosives, des horloges et des potions désintégrantes, qui doivent toutes être utilisées au bon moment pour être efficaces.



METHODE D'ATTAQUE 1

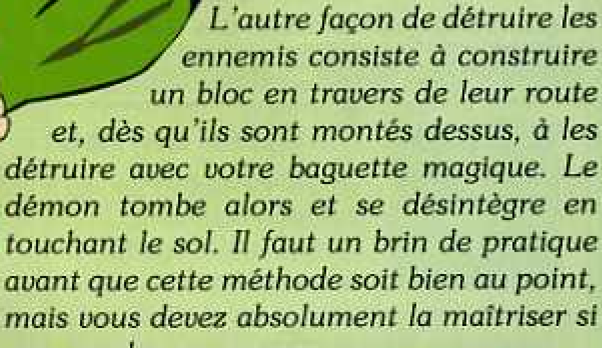
La meilleure et la plus simple façon de venir à bout des démons consiste à utiliser les boules explosives. Toutefois, la quantité que vous pouvez transporter est limitée, et encore faut-il que vous les ayez trouvées! On vous conseille de ne les utiliser qu'en dernier recours - essayez d'abord d'esquiver les attaques ennemies.

METHODE D'ATTAQUE 2

QUE LA FETE COMMENCE!

"Solomon's Key" est la combinaison savante d'un jeu d'arcade et d'un jeu stratégique, qui devient très vite incontournable!

Avant de vous lancer dans un nouveau niveau, nous vous conseillons d'étudier attentivement la composition de l'écran, et de rechercher le chemin le plus sûr qui mène à la clef, en essayant d'éviter les confrontations inutiles avec les habitants hostiles.

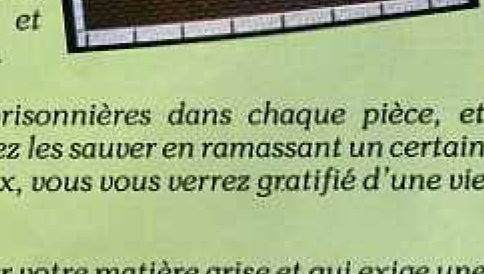


L'autre façon de détruire les ennemis consiste à construire un bloc en travers de leur route et, dès qu'ils sont montés dessus, à les détruire avec votre baguette magique. Le démon tombe alors et se désintègre en touchant le sol. Il faut un brin de pratique avant que cette méthode soit bien au point, mais vous devez absolument la maîtriser si vous voulez progresser dans le jeu.



Non seulement "Solomon's Key" exige de bons réflexes, mais il met aussi le cerveau à rude épreuve, en ne vous laissant que très peu de temps pour décider de votre prochaine manoeuvre. Aux premiers niveaux, le temps est moins compté, les ennemis sont moins nombreux et les chemins qui mènent à la clef plus variés. Mais, au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, la situation gagne en intensité, et votre temps de réponse est bien plus court.

Si vous voulez maîtriser "Solomon's Key", vous allez devoir apprendre à jongler avec ces deux méthodes d'attaque. La construction de blocs comme passage obligé pour les monstres est capitale, et devra être utilisée dès le début du jeu.



Des fées sont également retenues prisonnières dans chaque pièce, et attendent d'être secourues. Vous pouvez les sauver en ramassant un certain objet et, si vous parvenez à en sauver dix, vous vous verrez gratifié d'une vie supplémentaire.

Si vous cherchez un jeu qui fait travailler votre matière grise et qui exige une bonne stratégie, ne manquez pas "Solomon's Key". Vous n'allez pas le réussir en deux coups de cuillère à pot, mais vous en profiterez longtemps et intensément!

TETRIS

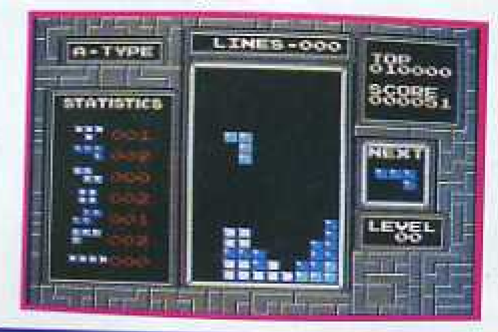
UNE ENIGME ORIGINALE

"Tetris" est différent des jeux que nous venons de passer en revue. Il n'y a ni trace de tir ni de recherche éperdue, mais il fait appel à votre bon sens et à vos réflexes face à votre console! Et, si vous croyez qu'un jeu dans lequel on doit placer en rang des blocs qui tombent n'est pas votre truc, alors réfléchissez-y à deux fois. Dès que vous aurez commencé à jouer à Tetris, vous ne pourrez plus vous en passer!!

ELABORATION DE FORMES AVEC TETRIS

Le principe de "Tetris" consiste à manipuler des formes tétrades de façon à former des lignes, évitant ainsi que les formes ne dégringolent dans tous les sens depuis le haut de l'écran. Vous pouvez faire tourner et bouger les formes à gauche comme à droite pour les faire rentrer dans l'espace que vous voulez, en tenant compte de la tétrade suivante qui doit tomber et qui s'affiche sur le bord gauche de l'écran. Lorsqu'une ligne est constituée, la pile de blocs tombe dans l'espace que vous venez de libérer.

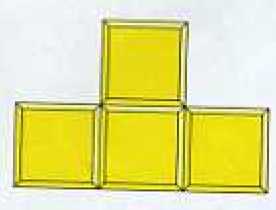
Ce principe semble un peu compliqué, mais tout deviendra très clair dès que vous commencerez à jouer!!





Tétrade carrée

La tétrade carrée est idéale pour remplir deux lignes simultanément.



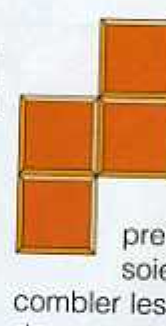
Tétrade T

Cette tétrade permet de compléter les modèles en forme de marche d'escalier.



Tétrade I

C'est la seule forme qui vous permette de compléter un "Tetris".



Tétrade Z

Il existe deux formes "Z" différentes (la seconde étant l'inverse dans un miroir de la première). Bien qu'elles soient très utiles pour combler les vides biscornus, vous devez quand même faire attention à ne pas en empiler trop à la fois.

Tétrade L

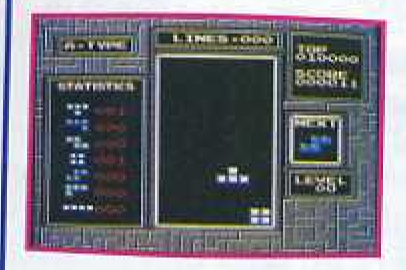
Là encore, la tétrade "L" apparaît sous la forme normale et sous la forme inverse. Elle est utilisée principalement pour remplir les espaces qui sont hauts de deux blocs.

A PROPOS DE TETRIS

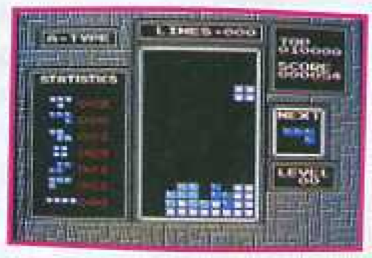
"Tetris" a été conçu par un savant russe, Alexey Pazhitnov, en 1985, et n'a cessé depuis lors de séduire et d'intriguer les possesseurs d'ordinateur personnel partout dans le monde. Il est peut-être de conception très simple, mais c'est l'un des jeux qui donnent le plus à penser, et il vous tient vraiment en haleine! C'est aussi l'un des jeux les plus prenants de la console Nintendo, rivalisant avec des classiques tels que **"Super Mario Bros."** et **"The Legend of Zelda"** en matière de divertissement.

POUR COMPLETER UN TETRIS

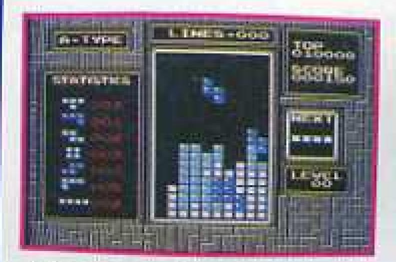
Pour compléter un "Tetris", et obtenir un maximum de points, vous allez devoir former quatre lignes en un seul coup. Pour y arriver, il vous faudra une bonne dose d'habileté et de jugeotte pour former un tas qui vous permette d'obtenir le "Tetris", ainsi qu'un brin de chance pour trouver la bonne tétrade qui vous permettra de le compléter. Au début, tout semble bien compliqué, mais je vous assure que le jeu en vaut la chandelle!!



Commencez à former votre tas dès le début.



Assurez-vous que vous avez laissé un espace au bord...



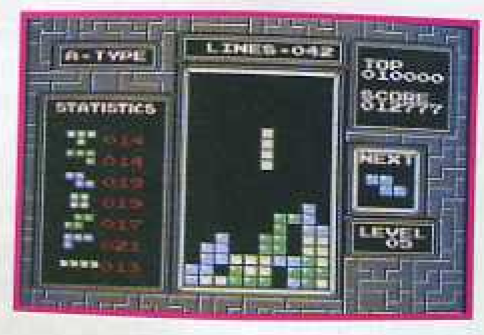
Votre patience sera bientôt récompensée...



... par un Tetris!!!

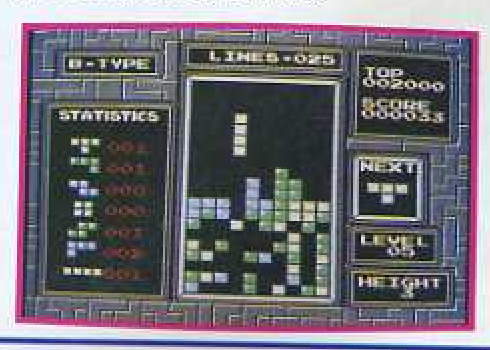
JEU A

Dans le jeu A, tout ce que vous avez à faire c'est d'empêcher la pile d'atteindre le haut de l'écran. Il y a dix-neuf niveaux de vitesse, de 0 à 19, et toutes les 10 lignes vous passez à un niveau supérieur. Au fur et à mesure que vous progressez, la chute des Tétrades s'accélère, donc maintenez le tas le plus bas possible et n'attaquez le Tetris qu'aux tous premiers niveaux.



JEU B

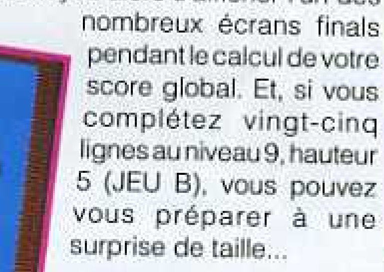
Le jeu B est légèrement différent: vous choisissez une hauteur de blocs pré-formés à manipuler, et vous devez compléter vingt-cinq lignes pour gagner. La hauteur peut aller de 0 (aucun bloc) à 5 (tout un tas de blocs!!), et vous devez ensuite travailler sur cette base pour compléter les lignes. Au début, tout semble relativement facile, mais dès que vous commencez à prendre de la vitesse et de la hauteur, il vous faut faire appel à toutes vos facultés!



COMMENT TERMINER LE JEU

Si vous obtenez un score particulièrement élevé, ou parvenez à finir l'un des jeux B, vous voyez alors s'afficher l'un des nombreux écrans finals pendant le calcul de votre score global. Et, si vous complétez vingt-cinq lignes au niveau 9, hauteur 5 (JEU B), vous pouvez vous préparer à une surprise de taille...







L'OUEST SE HEURTE AU BLOC DE L'EST

Le 23 mars dernier, un événement très spécial a eu lieu à Tokyo, événement retransmis à la télévision auprès de millions de foyers japonais. Huit des joueurs de Nintendo Entertainment System les plus performants du monde se sont réunis pour un concours "Tetris" afin de déterminer quel serait le champion du monde (officieux s'entend). Trois Européens étaient engagés dans la compétition: Claire Saunois, conseillère en jeux en France, Hans Janssen, créateur des graphiques de la version NES de "Tetris" et joueur (et comédien) pour le moins étonnant! Et enfin, il y avait votre serviteur, éditeur du Club Nintendo et modeste joueur à ses moments perdus.

Sous le regard avisé d'Alexey Pazhitnov, concepteur de Tetris, le jeu a commencé dans le studio de télévision. Comme le programmeur russe me l'a expliqué par la suite, "différentes personnes jouent de différentes façons. Il est essentiel de développer une stratégie et un style de jeu personnels". Il en sait quelque chose: c'est un grand passionné de jeux d'énigmes, trouvant dans les titres les plus constructifs "une tâche et un défi plus captivants", que ce soit à créer comme à jouer.

La compétition a pris la forme d'un jeu "par deux", le joueur ayant remporté le plus grand nombre de victoires en dix minutes prenant part au round suivant. Ce mode de jeu, possible uniquement sur une console Nintendo japonaise (connue sous l'appellation Famicom), permet de raccorder deux machines via une simple interface. Vous devez alors soit compléter 30 lignes, soit forcer votre adversaire hors de son écran en formant 2, 3 ou 4 lignes simultanément. Vous ajoutez ainsi à vos adversaires une pile de blocs tout en vous en libérant.

Même si la répétition était relativement équilibrée, la compétition proprement dite était loin d'être égale. Mon adversaire japonais avait une bien plus grande maîtrise de ce style de Tetris, forme de jeu tout à fait nouvelle pour les Européens. Malheureusement, Claire a perdu contre un Américain, qui participait au jeu depuis les Etats-Unis par l'intermédiaire d'une liaison téléphonique complexe. Et même si Hans a battu son adversaire thaïlandais au premier round, il a dû lui aussi se résigner face à l'Américain. Il a résumé les résultats pour l'Europe par ces simples mots : "Nous sommes venus, nous avons vu, nous avons perdu!"

Le vainqueur du jeu auquel j'ai participé n'a pas si bien réussi dans le deuxième round : son adversaire, et futur champion, était un compatriote qui s'est avéré trop dur à battre, même pour l'Américain qui a trouvé à qui parler dans une finale époustouflante.

Quant à moi, après une tentative infructueuse d'interview par les Japonais (leur Anglais est tout de même meilleur que mon Japonais!), je me suis consolé tant bien que mal en buvant du café japonais et en ruminant de bien noires idées. La victoire sera peut-être pour une prochaine fois...



TOP DES CINQ MEILLEURS JEUX

Quels sont les jeux favoris des possesseurs de console Nintendo? Découvrez-les ici! Les adhérents du Club Nintendo de toute l'Europe nous ont communiqué leur top des cinq meilleurs jeux et vous trouverez ci-dessous le résultat. Continuez à nous faire parvenir vos votes : en donnant ce petit travail à Luigi, vous êtes sûr qu'il ne fait pas de bêtises pendant ce temps-là!

JEUX	SERIES
Super Mario Bros. 2	AVENTURE
Legend Of Zelda	AVENTURE
Super Mario Bros.	AVENTURE
Track and Field II	SPORTS
Mike Tyson's Punch-Out!!	SPORTS

Envoyez votre top des cinq meilleurs jeux (classés par ordre de préférence) à la même adresse que pour les autres correspondances.



MEILLEURS SCORES A BATTRE

CASTLEVANIA
Robin Jansema, Hollande 1 162 300
José Fernandez, France 1 042 900

GHOST AND GOBLINS
Ken Phillips, Grande-Bretagne 4 625 900
Patrick De Pauw, Belgique 414 100

GRADIUS
Paul Stokes, Grande-Bretagne 2 021 600
D M Hart, Grande-Bretagne 202 000

GOLF
George Coster, G-B 11 en dessous du par
Leigh Gatheridge, G-B 6 en dessous du par

GUNSMOKE
Patrick De Pauw, Belgique 675 090
Paul Stokes, Grande-Bretagne 362 850

KID ICARUS
Roger Masters, Grande-Bretagne 9 999 999
Corrie Staal, Hollande 9 999 999

LEGEND OF ZELDA
D M Hart, G-B Termine en 0 vie
Pierre Jonkers, Hollande Termine en 0 vie

KUNG FU
Jeremy Jobis (14), Belgique 966 240
Robin Jansema, Hollande 708 210

MEGA MAN
Theo Strick, Hollande 3 281 600
Olivier Priuat, France 3 195 000

MACH RIDER
Johan Leyton, Hollande 238 270
Michel Marguin, France 187 750

PINBALL
I L Van Berg, Hollande 645 110
Robin Jansema, Hollande 447 910

R C PRO-AM
Karl Webber, G-B 262 335
Chris Dye, G-B 185 675

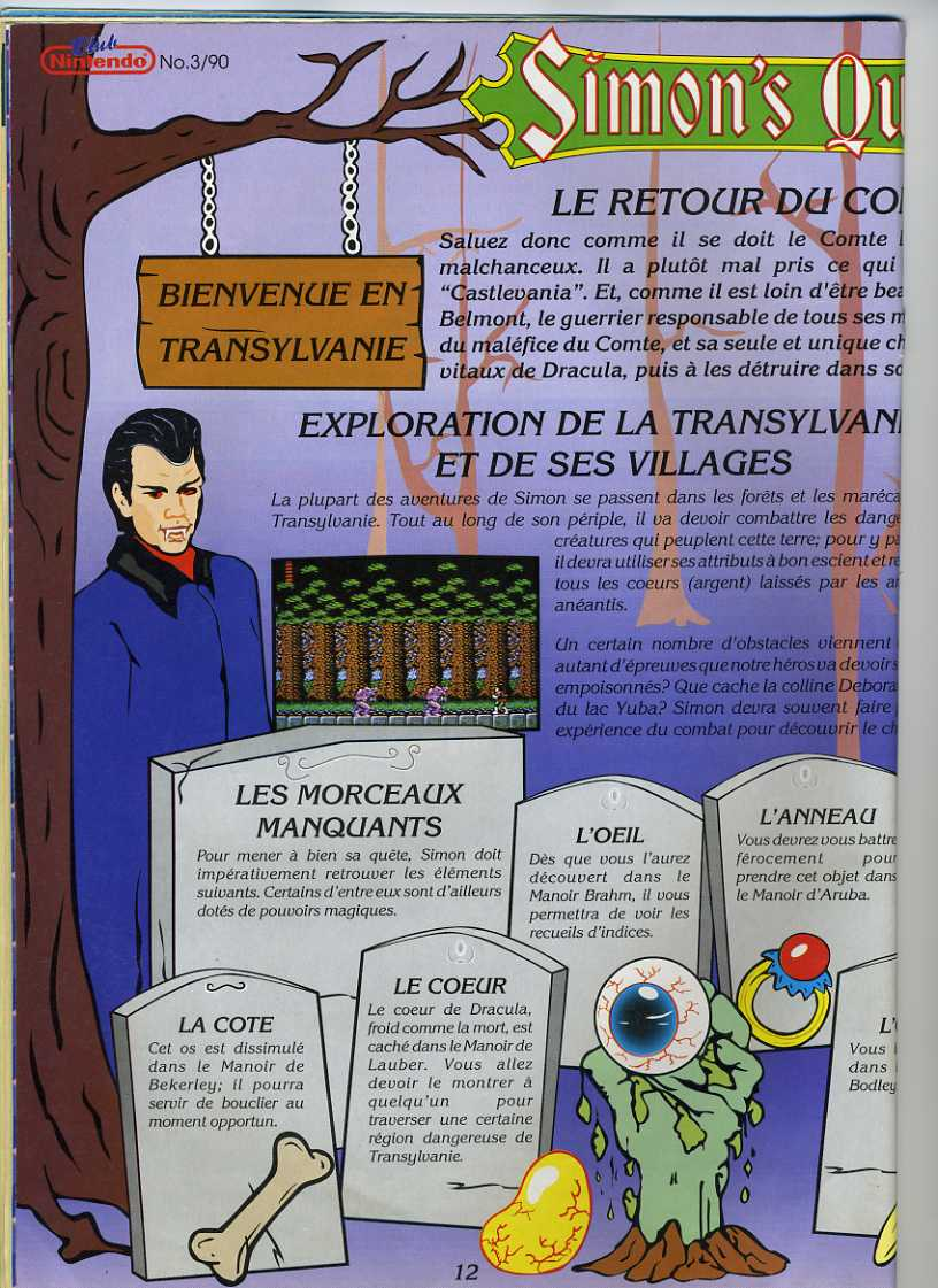
ROBOWARRIOR
I L Van Berg, Hollande 7 161 900
Jim Wilson, G-B 5 975 000

RUSH'N ATTACK
David Roy (16 ans), France 1 345 400
Alex Meloy, G-B 1 363 100

TROJAN
Luis Jorda, Espagne 340 500
Robert Cridland, Grande-Bretagne 114650

Et voilà! Encore quelques efforts et vous arriverez à les battre. Si c'est déjà fait, n'oubliez pas de nous envoyer votre score, avec votre nom, votre adresse, votre âge et une photo de l'écran à l'appui à l'adresse suivante:

Club Nintendo, BP 14, 95311 CERGY PONTOISE CEDEX, FRANCE



Club Nintendo No.3/90
Simon's Qu
LE RETOUR DU CO
Saluez donc comme il se doit le Comte
malchanceux. Il a plutôt mal pris ce qui
"Castlevania". Et, comme il est loin d'être be
Belmont, le guerrier responsable de tous ses m
du maléfice du Comte, et sa seule et unique ch
vitaux de Dracula, puis à les détruire dans so
BIENVENUE EN TRANSYLVANIE
EXPLORATION DE LA TRANSYLVAN
ET DE SES VILLAGES
La plupart des aventures de Simon se passent dans les forêts et les maréca
Transylvanie. Tout au long de son périple, il va devoir combattre les dange
créatures qui peuplent cette terre; pour y p
il devra utiliser ses attributs à bon escient et r
tous les coeurs (argent) laissés par les a
anéantis.
Un certain nombre d'obstacles viennent
autant d'épreuves que notre héros va devoir
empoisonnés? Que cache la colline Debora
du lac Yuba? Simon devra souvent faire
expérience du combat pour découvrir le ch
LES MORCEAUX MANQUANTS
Pour mener à bien sa quête, Simon doit impérativement retrouver les éléments suivants. Certains d'entre eux sont d'ailleurs dotés de pouvoirs magiques.
L'OEIL
Dès que vous l'aurez découvert dans le Manoir Brahm, il vous permettra de voir les recueils d'indices.
L'ANNEAU
Vous devrez vous battre férocement pour prendre cet objet dans le Manoir d'Aruba.
LA COTE
Cet os est dissimulé dans le Manoir de Bekerley; il pourra servir de bouclier au moment opportun.
LE COEUR
Le coeur de Dracula, froid comme la mort, est caché dans le Manoir de Lauber. Vous allez devoir le montrer à quelqu'un pour traverser une certaine région dangereuse de Transylvanie.
L'
Vous
dans
Bodley







MTE

racula, vampire s'est passé dans u joueur, il a jeté un mauvais sort sur Simon lheurs. Simon se meurt maintenant victime ince de survie consiste à dérober les organes Manoir de Castlevania...

E



es de euses venir, ueillir naux

ntraver sa progression en Transylvanie, monter. Comment traverser les marécages ? Quelles horreurs rencontrera t-il au-delà euve d'initiative et recourir à sa longue min qui le mènera à Dracula.

Le terrible maléfice dont souffre Simon permet à ses ennemis de gagner en puissance et en menace dès que la nuit tombe. Il devra donc être extrêmement prudent en approchant de chaque nouvelle région, prêt à faire face à toute attaque surprise.



La campagne est jalonnée de villes et de villages dans lesquels Simon rencontrera des habitants qui lui donneront des renseignements (mais ils ne disent pas toujours la vérité...). Il leur achètera des objets d'une importance capitale. Il se procurera des fouets supplémentaires, des lauriers, de l'ail, un certain nombre d'armes nouvelles et des cristaux puissants. Ces cristaux détiennent des pouvoirs magiques spéciaux. Simon devra les ramasser et en interpréter le sens caché s'il veut parvenir à Castlevania.

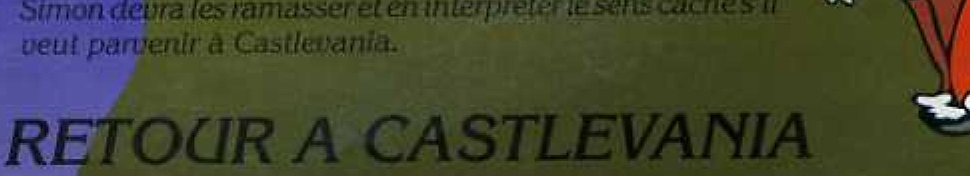
NGLE
découvrirez Manoir de

A LA RECHERCHE DES MANOIRS

Six manoirs sont dissimulés en Transylvanie, dont cinq renferment chacun un des organes de Dracula. Simon les explorera l'un après l'autre en s'assurant qu'il est bien armé d'un pieu en bois pour ramasser la partie du corps de Dracula. Les manoirs contiennent également des recueils qui renferment de précieux indices sur la Transylvanie et les sbires du Comte.

Vous serez certainement amené à rencontrer des gardiens féroces et arrogants. Simon devra rassembler toute son adresse et s'armer pour affronter ces monstres.

RETOUR A CASTLEVANIA



Les jours de Simon sont comptés... Il doit ABSOLUMENT parvenir jusqu'au Comte avant que le mauvais sort n'ait raison de sa vie. La lutte va être rude pour Simon, mais grâce à votre aide il pourra réussir. De toute façon, il n'a pas le choix...

Trucs et Astuces





METAL GEAR

POUR TROUVER LES CARTES

"Metal Gear" est l'un des jeux les plus fascinants de la console Nintendo. Vous devez donc passer un certain temps à l'explorer avant de découvrir les objets dont vous avez besoin. Les cartes clés sont bien sûr d'une importance capitale pour tous vos super-espions. Nous allons donc vous révéler quelques indices pour retrouver les six premières cartes.

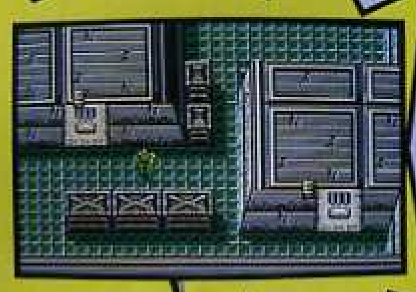
CARTE 1

Rendez-vous à la porte principale de la première partie du jeu, et cherchez le camion du milieu.



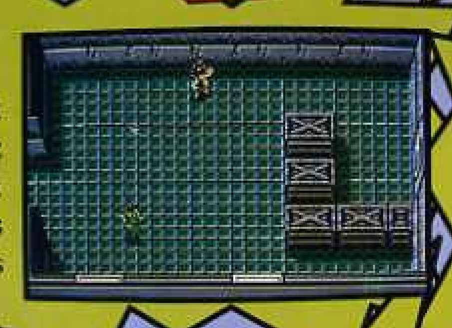
CARTE 2

Pour commencer, vous devez vous rendre au troisième étage du premier immeuble, et, partir de la chaudière, descendre d'un écran, aller quatre écrans sur droite, et passer la porte la plus éloignée.



CARTE 3

Après vous être fait capturer, vous allez devoir entrer dans la pièce Shotgunner puis passer la porte en bas à gauche.



CARTE 4

Passez au nord du premier immeuble, et entrez dans le camion du bas.



CARTE 5

Vous trouverez la carte numéro 5 sur le toit du deuxième immeuble.



CARTE 6

Rendez-vous au premier étage du deuxième immeuble, allez à droite, en passant par la gouttière, puis montez et traversez la brèche qui ramène au sol. Suivez le chemin qui descend, prenez à gauche puis montez, et enfin passez la porte qui se trouve à droite en utilisant la carte 5.



De tous les appels et de toutes les lettres que j'ai reçus, il semble bien qu'un grand nombre d'entre vous se demande désespérément comment obtenir les lunettes et aussi comment arriver au monde sous-marin.

Pour obtenir les lunettes...



Il est indispensable d'avoir les lunettes pour parvenir au monde sous-marin; sans elles, vous ne pouvez en effet obtenir la combinaison de plongée. Vous devez tout d'abord aller au monde de glace. Passez ensuite à gauche et en bas de la vigne, puis allez à l'extrême droite, où vous trouverez l'autre porte. A l'intérieur, montez dans une salle et tapez sur le mur du fond avec le marteau pour faire apparaître un coffre. Ouvrez-le et les lunettes sont à vous!

Pour obtenir la combinaison de plongée...

La première chose à faire est de traverser le pont. Une fois de l'autre côté, descendez le long de la vigne, puis descendez le long de la vigne suivante que vous voyez sur la gauche. Maintenant, allez à droite jusqu'à ce que vous rencontriez une vigne montante. Après l'avoir escaladée, dirigez-vous sur la droite jusqu'à une porte.

Franchissez le seuil puis, frappez le mur du fond avec votre marteau et retrouvez-vous dans le passage secret. Dirigez-vous sur votre gauche jusqu'à ce que vous rencontriez une vigne qui descende jusqu'au niveau suivant. Utilisez-la et franchissez la porte que vous voyez sur la gauche.



Une fois la porte passée, dirigez-vous à gauche et frappez sur le mur du fond au marteau puis, montez encore d'une salle. Chaussez vos lunettes et vous verrez apparaître un coffre. Ouvrez-le, et vous voilà en possession de la combinaison de plongée. C'était plutôt simple, non?



Pour passer au monde sous-marin



Vous devez tout d'abord rebrousser chemin jusqu'à la porte où vous avez trouvé les lunettes. Une fois la porte passée, montez d'un niveau, puis allez à gauche et vous trouverez une petite mare. Utilisez la combinaison de plongée, en sélectionnant la commande outils, puis appuyez sur la touche B. A vous le grand plongeon dans le monde sous-marin!

QUELQUES CONSEILS DE PROS...!



Devant le nombre croissant de questions que nous recevons, nous avons décidé de leur consacrer une page entière! Si vous avez des problèmes, écrivez-nous, et nous ferons de notre mieux pour y répondre dans le magazine!

L'EPEE MAGIQUE

Dans la première comme dans la seconde quête, les gens semblent tous devoir s'arracher les cheveux à chercher l'Epée magique. Pour éviter une épidémie de calvitie précoce parmi les joueurs de Nintendo, nous avons décidé de tout vous révéler...

PREMIERE QUETE

Dirigez-vous dans l'angle supérieur droit du cimetière, puis poussez la troisième pierre tombale sur la droite dans la rangée centrale de tombes.



DEUXIEME QUETE

Comme pour un grand nombre d'objets de la deuxième quête, l'Epée magique a été déplacée. Pour la trouver, allez à Spectacle Rock et dirigez-vous sur la droite, aussi loin que vous le pourrez. Vous allez vite tomber sur un écran contenant huit pierres; poussez l'une d'entre elles et vous découvrirez l'épée.



N'oubliez surtout pas que dans les deux quêtes, vous devez posséder 12 conteneurs de coeurs pour pouvoir vous emparer de l'épée.

LA LETTRE - DEUXIEME QUETE

Rendez-vous à l'endroit où se trouvait le bracelet magique dans la première quête - vous remarquerez qu'il s'y trouve encore. Maintenant, montez tout droit au-dessus de votre tête, dirigez-vous sur la gauche aussi loin que vous le pourrez, et grimpez à l'échelle que vous trouverez. Allez sur la gauche à nouveau, et empruntez la première échelle qui descend que vous rencontrerez. Sur votre droite se trouvent six pierres -



poussez l'une d'entre elles pour obtenir la lettre.

POUR PARVENIR AU CIMETIERE SANS LA LETTRE

Rendez-vous dans les forêts perdues, et suivez cet itinéraire : montez d'un écran, allez d'un écran sur la gauche, descendez d'un écran, puis allez sur la gauche à nouveau. Vous avez alors quitté les forêts perdues, et si vous continuez à monter, vous vous trouvez dans le cimetière.

Une autre jeu pour lequel nous recevons beaucoup de questions est "Castlevania". Il semblerait que Frankestein, Igor, et le Grim Reaper vous causent de gros problèmes! Mais rassurez-vous, pourfendeurs de Vampires, les réponses sont à portée de main...

Castlevania™

FRANKESTEIN ET IGOR

Pour mettre toutes les chances de votre côté, il est préférable d'utiliser les bombes. Lorsque vous vous en approchez, courez vite et sautez jusqu'à la dernière série de doubles blocs en face de Frankestein, et lancez les bombes pour essayer de le coincer, lui et Igor. Continuez à lancer des bombes et à fouetter les monstres, et la victoire est à vous!

LE GRIM REAPER

La meilleure arme contre le Grim Reaper est le boomerang à trois coups. Dès que vous entrez dans ce niveau, passez rapidement sur la plate-forme du milieu, tournez-vous vers la droite, sautez et tirez trois coups. Sautez ensuite sur la plate-forme de gauche, tenez-vous contre le mur, et tirez encore. Lorsque les faucilles apparaissent, sautez en bas pour éviter celles qui passent en l'air, et avec votre fouet, chassez celles qui vous arrivent droit dessus. Retournez alors sur la plate-forme de gauche et reprenez votre attaque. Continuez à tirer, et le Grim Reaper ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir!

LES ASTUCES DE NOS LECTEURS

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à vous en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au 16.1.34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions du lundi au vendredi de 9h à 19h (18h le vendredi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous.

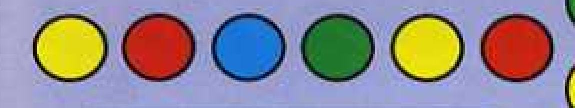
De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faîtes-en profiter les milliers d'autres lecteurs en les envoyant à l'adresse ci-dessous:

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P. 14
95311 Cergy-Pontoise Cedex
France



Lorsque vous êtes dans la cour du château, sautez par-dessus la porte, et continuez à marcher sur votre droite. Vous allez voir apparaître un trésor!!

Alain Chartier - France



Pour affronter le Grand Puma, vous devez tout d'abord remporter le titre, puis dix autres combats. Lorsque vous affrontez le Puma, ne tentez aucun déplacement farfelu : vous devez d'abord l'épuiser par des coups de pied, puis, à la première occasion, le projeter hors du ring. Evitez-le à tout prix (!!) jusqu'à ce que l'arbitre ait compté jusqu'à 14 ou 15, puis frappez-le à toute allure et revenez sur le ring. La victoire est à vous sauf si, par malheur, les choses se retournent contre vous et c'est vous qui restez hors du ring !!!

N. Daniels
York



Les joueurs de **"Gradius"** pourraient bien être heureux d'apprendre qu'il existe des zones de passage au niveau un et au niveau trois: Pour passer du niveau un au niveau trois, vous devez tirer sur toutes les "cabanes" ennemies, et, chaque fois que vous en abattez une, vérifier que le chiffre des milliers est bien pair. Ensuite, lorsque vous serez arrivé à la fin du niveau, vous passerez directement au niveau trois. Pour passer du niveau trois au niveau cinq, abattez simplement dix des têtes Moai, puis terminez le niveau.

Joshua Jones - Angleterre

Vous pouvez obtenir une vie supplémentaire au niveau un si vous retournez votre vaisseau contre le rocher suspendu juste avant les volcans.

A. Koreman - Hollande

SUPER MARIO BROS.

Pour obtenir le feu d'artifice sur **"Super Mario Bros."**, vous devez arrêter le dernier chiffre de votre temps sur 1, 3 ou 6 à la fin du niveau. Vous obtiendrez le nombre de feux d'artifice correspondant.

Kevin Nicholson - Angleterre



Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, appuyez simplement sur A, B et START simultanément et vous reprendrez au point où vous aviez commencé.

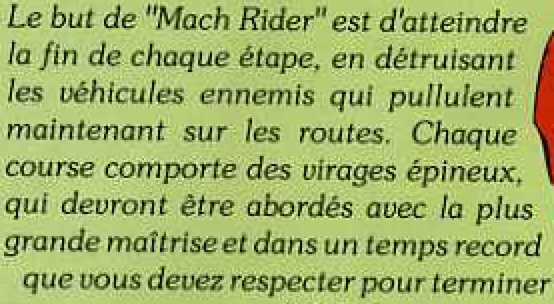
Eric Verde - France

VIDEO SHORTS

MACH RIDER

Précipitez-vous dans le futur avec "Mach Rider" de Nintendo: la terre entière a été envahie par d'impitoyables insectes extra-terrestres nécrophages. Enfourchez votre moto et pourchassez les pour les empêcher de parvenir à leurs fins. Ils ne vont sûrement pas prendre votre attaque à la légère!!

Le but de "Mach Rider" est d'atteindre la fin de chaque étape, en détruisant les véhicules ennemis qui pullulent maintenant sur les routes. Chaque course comporte des virages épineux, qui devront être abordés avec la plus grande maîtrise et dans un temps record que vous devez respecter pour terminer l'étape.







L'option programmable vous permet de concevoir votre propre itinéraire dans le jeu. Cette option combinée avec la très grande vitesse et une action passionnante vont certainement vous faire dresser les cheveux sur la tête pendant des heures et des heures!

AIRWOLF

Si vous projetez d'envoyer "Airwolf" au-delà des lignes ennemies pour sauver des douzaines de prisonniers de guerre, sachez que seul Stringfellow Hawke a l'expérience et le courage nécessaires pour piloter ce tout dernier modèle d'hélicoptère militaire. Vous êtes Hawke, rappelé en service actif, pour une dangereuse mission.

Inspiré de certaines séquences de cinéma et doté d'une grande rapidité de réaction, "Airwolf" vous garantit des heures et des heures d'évasion. Avant de secourir les prisonniers, vous devez affronter des vagues déferlantes d'avions qui vous attaquent. Armé de missiles à tête chercheuse les plus perfectionnés et de mitrailleuses, vos chances sont minimes, même si en détruisant les tours de contrôle de l'ennemi vous parvenez à en abattre quelques-uns.

En survolant les bases ennemies, vous aurez besoin de vous ravitailler à partir d'un point de rendez-vous secret. Pour guider l'hélicoptère jusqu'à destination (que ce soit le point de ravitaillement ou l'endroit où sont retenus les prisonniers), utilisez tout simplement votre manette pour déplacer l'icône de la partie inférieure de l'écran. Ensuite, au moment d'atterrir, faites très attention aux éclats d'obus volants, et guidez votre appareil lentement. Si vous touchez terre trop vite, vous pouvez dire adieu à l'une de vos vies!



Ce jeu est vraiment indispensable pour les mordus de séries télévisées!

Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...

DOUBLE DRAGON II



Votre petite amie, Marion, a été abattue par les impitoyables Guerriers Black Shadow, renommés pour leur sadisme violent. Aidé de votre frère vous avez décidé de la venger et de chasser toute la bande hors de la ville.



Mais deux pauvres garçons feront-ils le poids face à une armée entière de brutes féroces? Vous allez devoir recourir à tous les arts martiaux que vous connaissez. Ne reculez devant rien et mettez de côté votre pitié :ces gangsters en ont-ils eu pour Marion?

Il est grand temps d'améliorer votre technique de combat, vos lancers de pied et vos uppercuts. C'est la seule arme dont vous disposiez pour vaincre les Guerriers Black Shadow. Et n'oubliez surtout pas que la meilleure défense reste l'attaque...



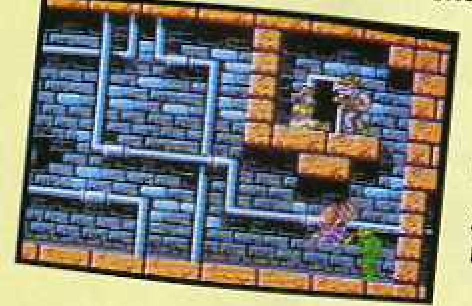
Guettez l'aventure de "Double Dragon II" dans un de nos prochains numéros.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



Retrouvez vos héros de bande déssinée: Leonardo, Donatello, Raphaël et Michelangelo avec "Teenage Mutant Hero Turtles". Les voici réunis dans une nouvelle aventure qui ne décevra pas les fans du feuilleton télévisé ou de la bande dessinée.

Les quatre super-tortues doivent traverser des égouts et des paysages sous-marins, et voyager dans un wagon blindé pour livrer une bataille désespérée contre l'ignoble bande des Foot Clan. Leur chef, Shredder, cherche à dominer le monde entier, et ne reculera devant rien pour parvenir à ses fins. Seuls nos héros carapaçonnés oseront lui barrer la route.



"Teenage Mutant Hero Turtles" vous garantit tout le plaisir et l'action des dessins animés peuplés de voyous, et tout cela en moins de temps qu'il ne vous en faut pour avaler une pizza!

SKATE OR DIE

Vous estimez-vous assez fort pour résister aux extravagances de Lester sur son skateboard? Allez-vous devenir l'as du quartier, ou bien laisserez-vous votre réputation en prendre un sérieux coup? Si vous êtes prêt à relever le défi, apprenez vite fait le jargon des pros, emparez-vous de votre planche et entrez dans la danse du skateboard!

Avec votre grande maîtrise du skateboard, vous allez devoir étourdir les foules au cours de cinq rencontres différentes, incluant des épreuves de freestyle, de saut en hauteur, et de descente. Vous avez du pain sur la planche (ha! ha!) pour empocher le titre de Numéro Un du skate!



Préparez-vous à affronter Lester et le reste de la bande dans ce tout nouveau jeu de Konami. Vous en saurez plus dans le prochain numéro du Club Nintendo et vous allez vous régaler!

FESTER'S QUEST

Pauvre cher oncle Fester! Il se reposait bien tranquillement, loin de la famille Addams, profitant du clair de lune, lorsque, soudain, un OVNI se pose, débarquant une multitude d'extra-terrestres. Heureusement, Ma-Ma a mis en place un sortilège qui protège la Famille Addams des rayons qu'émettent les envahisseurs. Il faut vous dire que cette famille est très particulière. Les autres habitants n'ont pas eu cette chance, ils ont été irradiés et téléportés dans l'OVNI! Et c'est maintenant à l'Oncle Fester de voler à leur secours.

"Fester's Quest" comporte un grand nombre d'écrans différents allant des rues de la ville jusqu'aux égouts souterrains. Fester doit trouver le chemin qui mène à l'OVNI en explorant la ville et le réseau souterrain. Il devra affronter les extra-terrestres et se défendre avec les objets qu'il découvrira sur sa route.



"Fester's Quest" est un jeu étrange et étourdissant, qui va se répandre dans votre ville prochainement.

BATMAN





Loin au-dessus des rues de Gotham où règne le crime, une ombre insaisissable, plus sombre que la nuit, se détache furtivement contre la ligne des toits. "Batman", l'ennemi juré des criminels, est arrivé sur votre console Nintendo.

Joker, l'incarnation du diable, menace à nouveau la vie des habitants de Gotham. Cette fois, il va tenter de répandre un gaz paralysant qui gèle le visage de ses victimes dans un vilain rictus qui rappelle son propre visage défiguré. Batman dispose de toute une gamme d'armes sophistiquées pour l'arrêter à tout prix. Il doit se frayer un chemin à travers les ruelles de Gotham et traquer son ennemi jusqu'à l'inévitable épreuve de force.

Une animation extraordinaire et une action pleine de rebondissements font de Batman un jeu fantastique. à ne pas manquer!

Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Ceaex,
France.

Chers lecteurs,
Trois jeunes petits génies, membres du Club Nintendo, ont eu l'excellente idée de nous faire parvenir de jolis poèmes que nous publions dans ce numéro.

Ode à Mario Bros,

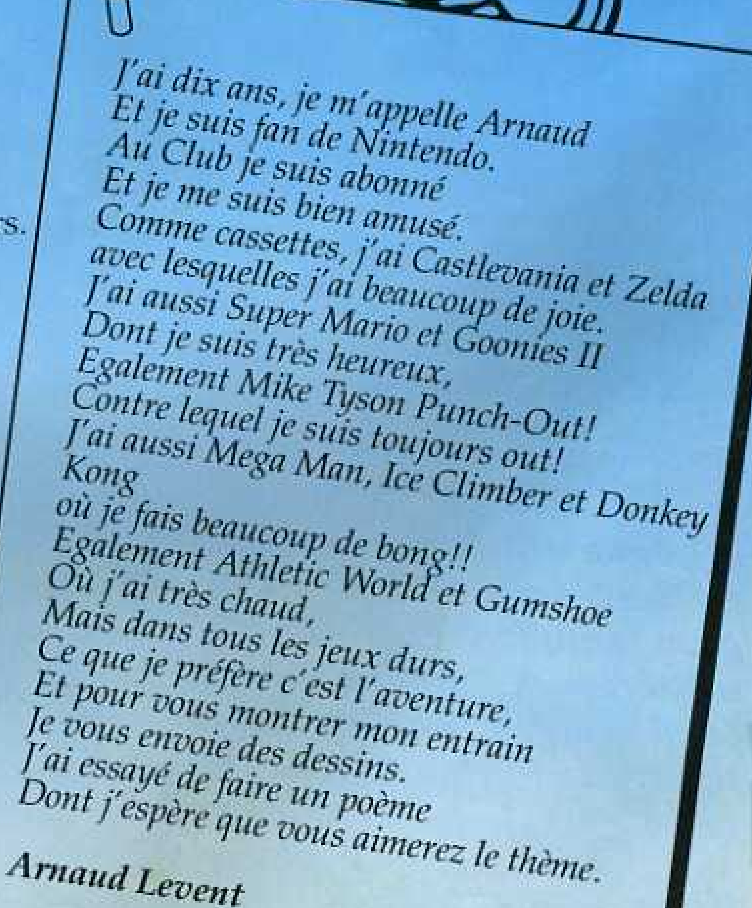
Super Mario II est un drôle de jeu,
Grâce à qui naissent de nombreux heureux.
L'astucieux toad et la malicieuse princesse
champignon
Sont avec Luigi nos nouveaux compagnons.

Malgré les périples et les dangers
Que nos héros doivent affronter,
Les vaillants personnages
Savent rester sages.

Leur rapidité et leur dextérité
Sauront un jour l'emporter,
Dans le pays féerique des cauchemars.

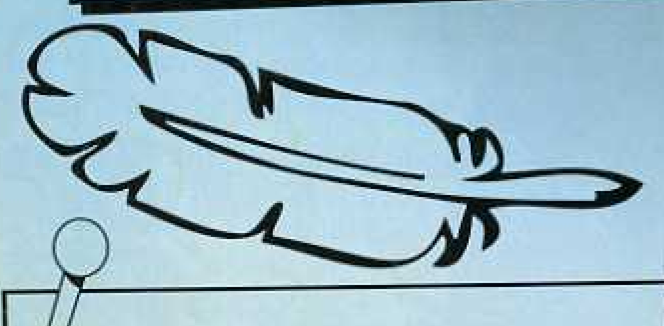
Qui nous mène dans un trou noir
Un étrange et fantastique chaos:
L'univers des jeux Nintendo.

Jean-Joseph Laffont et Nicolas Nieto



J'ai dix ans, je m'appelle Arnaud
Et je suis fan de Nintendo.
Au Club je suis abonné
Et je me suis bien amusé.
Comme cassettes, j'ai Castlevania et Zelda
avec lesquelles j'ai beaucoup de joie.
J'ai aussi Super Mario et Goonies II
Dont je suis très heureux,
Egalement Mike Tyson Punch-Out!
Contre lequel je suis toujours out!
J'ai aussi Mega Man, Ice Climber et Donkey Kong
où je fais beaucoup de bong!!
Egalement Athletic World et Gumshoe
Où j'ai très chaud,
Mais dans tous les jeux durs,
Ce que je préfère c'est l'aventure,
Et pour vous montrer mon entrain
Je vous envoie des dessins.
J'ai essayé de faire un poème
Dont j'espère que vous aimerez le thème.

Arnaud Levent



Un grand merci à tous ceux qui nous font part spontanément de leurs bonnes idées. Même Mario en est resté bouche bée!!!



POUR LE PLAISIR!



Vous connaissez bien les jeux Nintendo, alors que diriez-vous d'utiliser vos connaissances dans notre petit jeu? Il vous suffit de chercher les titres dont une lettre a été placée sur la grille pour vous aider à la compléter. Nous tenons à remercier le jeune inconnu qui nous a envoyé cette grille car c'est une excellente idée, bravo!!!

Si vous avez des suggestions à faire pour cette dernière page, n'hésitez pas à nous en faire part à l'adresse du Club Nintendo. Le sujet est entièrement libre: que ce soient vos dessins ou des entretiens avec des gens célèbres qui jouent avec une console Nintendo. Laissez libre cours à votre imagination et à vos plumes!


THE LEGEND OF
ZELDA
SUPER MARIO BROS.
Avec
Nintendo
Encore plus d'Aventures, de Legendes, de Mythes et de Heros
SUPER MARIO BROS. 2
ZELDA II
The Adventure of
LINK